

ATARI[®]

2600[™]

ENGLISH • ONE TO TWO PLAYERS
FRANÇAIS • UN A DEUX JOUEURS
DEUTSCH • EIN BIS ZWEI SPIELER
ITALIANO • DA UNO A DUE GIOCATORI
ESPAÑOL • DE UNO A DOS JUGADORES

1 VIDEO GAME
JEU VIDEO
TELE-SPIEL
VIDEO GIOCO
JUEGO VIDEO

VANGUARD*



*Trademark licensed by Centuri, Inc.

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

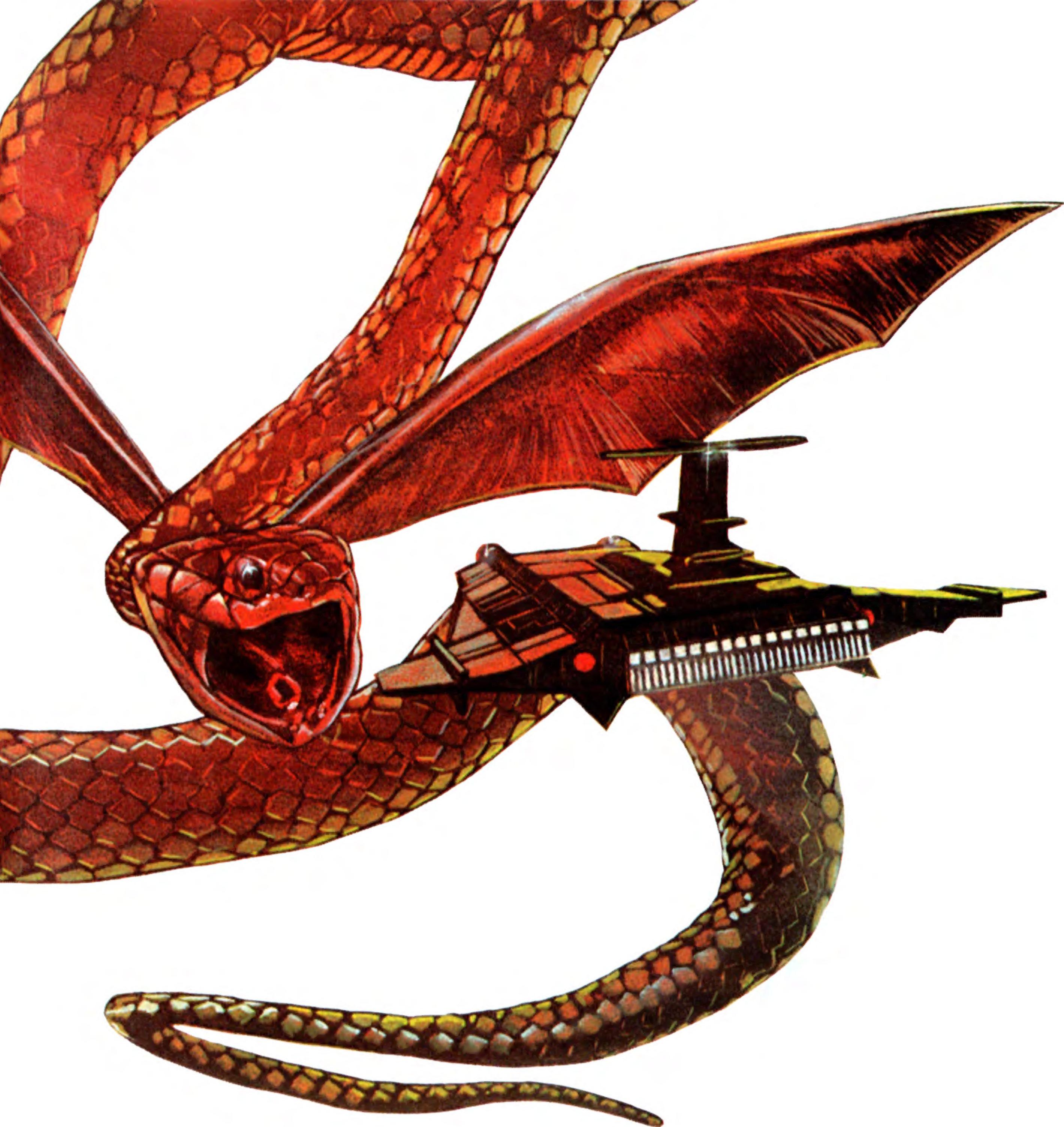
Remarque: Avant d'introduire ou de retirer une cassette de jeu d'ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre jeu Système d'Ordinateur de VidéoMC ATARI 2600MC.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600TM Video-Computer-SystemTM Spiels wird verlängert.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600TM.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-ComputadorTM ATARI 2600TM.





VANGUARD

GAME PLAY

As the lone pilot of the Vanguard spacecopter, your mission is to reach the City of Mystery at the end of the tunnel and destroy the Great Gond. In the tunnel, you must maneuver your spacecopter around sharp rocks and barriers, while battling the Gond's bizarre and deadly attack force. The more attackers you destroy, the more points you score. If you make it to the City of Mystery and shoot the Gond, you earn bonus points. But watch out! The Gond may also destroy the spacecopter. Either way, if you have a life left, you continue into Tunnel 2 for another battle and another City of Mystery.

In two-player games, each player gets five spacecopter lives, and one life per turn. The player with the highest score wins.



LE JEU

Pilote solitaire de l'hélicoptère spatial Vanguard, vous avez la mission d'atteindre la Cité des mystères qui se trouve au bout du tunnel, et de détruire le Grand Gond. Dans le tunnel, il vous faut manœuvrer avec précaution pour vous frayer un chemin entre des rochers escarpés et des barrières, tout en luttant contre les forces d'assaut étranges et meurtrières du Gond, et en marquant de plus en plus de points au fur et à mesure que vous anéantirez un plus grand nombre de ces assaillants. Si vous parvenez à atteindre la Cité mystérieuse et à tirer sur le Gond, vous obtiendrez des points en prime. Mais prenez garde! Le Gond peut également détruire votre hélicoptère spatial. De toutes manières, s'il vous reste encore une vie, engouffrez-vous dans le tunnel 2 pour une nouvelle bataille et une seconde Cité des Mystères.

Dans les jeux à deux joueurs, chacun des adversaires dispose de cinq vies pour l'hélicoptère spatial et d'une vie par tour. La victoire re-

SPIEL

Sie sind der einzige Pilot im Vanguard-Spacecopter, und Ihre Mission besteht darin, die sagenumwitterte, geheimnisvolle Stadt am Ende des Tunnels zu erreichen, und den Großen Gond zu vernichten. Im Tunnel müssen Sie Ihren Spacecopter um spitze Felsen und Hindernisse manövrieren, und gleichzeitig die bizarren und tödlichen Angriffsmächte des Gond abwehren. Je mehr Angreifer Sie vernichten, desto mehr Punkte erhalten Sie. Kämpfen Sie sich Ihren Weg durch bis an die geheimnisvolle Stadt, und töten Sie den Gond, so erhalten Sie Bonus-Punkte. Aber Vorsicht! Der Gond kann den Spacecopter zerstören! Sie besitzen jedoch zwei Leben, und so können Sie ins Tunnel 2 vorstoßen – zu einem neuen Kampf, und einer neuen, geheimnisvollen Stadt.

In Spielen für zwei Spieler erhält jeder Spieler fünf Spacecopter-Leben, und ein Leben pro Tunnel. Der Spieler, der den höchsten Punktestand erzielt, gewinnt.

IL GIOCO

Sei il pilota solitario dell'elicottero spaziale Vanguard: la tua missione è di raggiungere la Città Misteriosa alla fine del tunnel e di distruggere il Grande Gond. Nel tunnel devi manovrare l'elicottero per evitare le rocce aguzze e le barriere mentre combatti le bizzarre e mortali forze d'assalto del Gond. Quanti più attaccanti distruggi tanti più punti segni. Se riesci ad arrivare alla Città Misteriosa ed a distruggere il Gond, guadagni punti extra. Ma fa attenzione! Il Gond potrebbe anche distruggere l'elicottero spaziale. In ogni modo, se ti rimane una vita, entrerai nel secondo tunnel per un'altra battaglia ed un'altra Città Misteriosa.



Se giocate in due, ogni giocatore riceve cinque vite per l'elicottero spaziale, una vita per turno. Il giocatore col più alto punteggio vince.

EL JUEGO

Como único piloto del astrocóptero Vanguard su misión consiste en llegar a la Ciudad de Misterio que se halla al final del túnel y aniquilar al Gran Gond. En el túnel, usted deberá maniobrar su astrocóptero para evitar las peligrosas rocas puntiagudas y barreras, al mismo tiempo que se enfrenta contra las grotescas y mortíferas fuerzas de ataque del Gond. Cuantos más de estos atacantes destruya, tantos más puntos ganará. Si usted logra llegar a la Ciudad de Misterio y destruir al Gond, ganará puntos extra. Pero, ¡tenga cuidado! El Gond también puede destruir el astrocóptero. De cualquier manera, si le queda a usted una vida, continúe hacia el Túnel 2 para otra batalla y otra Ciudad de Misterio.

En los juegos para dos jugadores, cada jugador recibe cinco vidas de astrocóptero y una vida por turno. El jugador que obtiene la mayor puntuación es el que gana.

THE SPACECOPTER

Lives. You start the Vanguard expedition with five lives, and earn a bonus life at 10,000 and 50,000 points. Remaining lives are indicated at the lower left side of the screen (**figure 1**).

Laser Guns. The spacecopter is equipped with laser guns on the forward, aft, starboard, and port sides. See USING THE CONTROLLERS for firing instructions.

Fuel. Keep an eye on your fuel gauge at the bottom of the screen (**figure 1**). If you run out of fuel, the spacecopter will go into a dive and crash in the tunnel. Your fuel supply lasts forty seconds and decreases at a rate of one notch per second. Each time you hit an enemy or obstacle, your fuel supply increases one notch.

Pod Energy. Some of the tunnel zones contain

vient à celui qui aura marqué le plus de points.

L'HELICOPTERE SPATIAL

Vies. Vous vous lancez dans l'expédition Vanguard avec cinq vies, et vous en gagnerez une de plus lorsque vous aurez obtenu 10.000 et 50.000 points. Les vies qui vous restent sont indiquées en bas, à gauche de l'écran (**figure 1**).

Canons laser. L'hélicoptère spatial est équipé de canons laser à l'avant, à l'arrière, à bâbord et à tribord. Voir EMPLOI DES COMMANDES pour toutes les instructions de tir nécessaires.

Carburant. Surveillez votre jauge de carburant au bas de l'écran (**figure 1**). Si vous êtes à court de carburant, l'hélicoptère spatial pique du nez et s'écrase dans le tunnel. Vos réserves durent quarante secondes et s'épuisent au taux d'une graduation par seconde. Par contre, chaque fois que vous touchez un ennemi ou un obstacle, vos réserves de carburant augmentent d'une graduation.

Poches d'énergie. Certaines zones du tunnel

DER SPACECOPTER

Leben. Die Vanguard-Expedition wird mit fünf Leben begonnen; nach 10.000 und 50.000 Punkten gibt's ein Bonus-Leben. Die zur Verfügung stehenden Leben sind in der unteren, linken Seite des Bildschirms angezeigt (**Abb. 1**).

Laserkanonen. Der Spacecopter ist am Bug und Heck, an Backbord und Steuerbord mit Laserkanonen ausgerüstet. Für Abfeuer-Anweisungen siehe ANWENDUNG DER STEUERUNGEN.

Treibstoff. Den Treibstoffanzeiger am unteren Rand des Bildschirms gut im Auge behalten (**Abb. 1**). Geht der Treibstoff aus, stürzt der Spacecopter im Sturzflug ins Tunnel. Der Treibstoffvorrat reicht vierzig Sekunden und verringert sich mit einer Geschwindigkeit von einem Strich pro Sekunde. Jedesmal, wenn ein Feind oder ein Hindernis getroffen wird, erhöht sich der Treibstoff um einen Strich.

Energie-Hülsen. Manche der Tunnel-Zonen enthalten Energie-Hülsen (siehe **Abb. 3**). Fliegt der Spacecopter durch eine Energie-Hülse, wird

L'ELICOTTERO SPAZIALE

Vite. Cominci la spedizione Vanguard con cinque vite e guadagni una vita extra ai 10.000 ed ai 50.000 punti. Il numero di vite che ti rimangono è indicato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo (**figura 1**).

Laser. L'elicottero spaziale è armato con cannoni laser a prua e a poppa, a babordo e a tribordo. Vedi USO DEI COMANDI per le istruzioni di sparco.

Carburante. Tieni d'occhio il contatore di carburante in basso allo schermo (**figura 1**). Se rimani senza carburante l'elicottero spaziale piomberà giù e si sfascerà nel tunnel. Le tue riserve di carburante durano quaranta secondi e diminuiscono di una tacca al secondo. Ogni volta che colpisci un nemico od un ostacolo, le tue riserve aumentano di una tacca.

Bolle d'energia. Alcune zone del tunnel contengono delle bolle d'energia (**figura 3**). Quando l'elicottero attraversa queste bolle diventa indistruttibile per dieci secondi. Durante questo periodo non puoi sparare i laser ma puoi distruggere chi ti attacca andandogli

EL ASTROCOPTERO

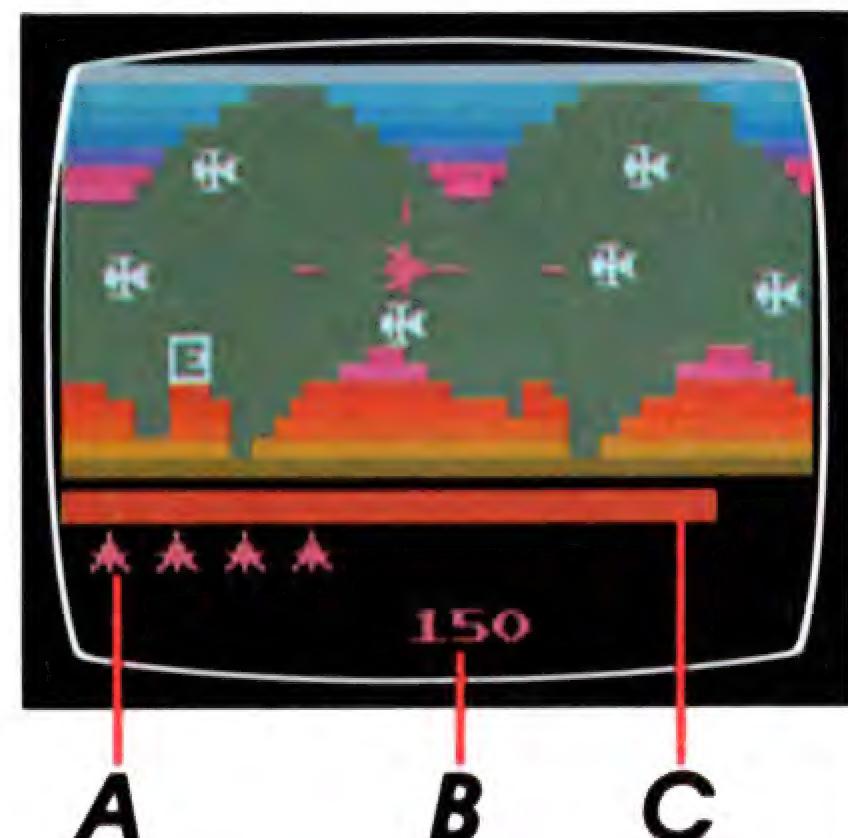
Vidas. Usted comienza la expedición Vanguard con cinco vidas, y obtiene una vida extra a los 10.000 y 50.000 puntos. Las vidas que le quedan aparecen en la parte inferior izquierda de la pantalla (**figura 1**).

Cañones lásericos. El astrocóptero va equipado de cañones lásericos en sus lados delantero, trasero, de estribor y de babor. Vea USO DE LOS CONTROLES para las instrucciones de disparo.

Combustible. Manténgase al tanto de su indicador de combustible que aparece en la parte inferior de la pantalla (**figura 1**). Si usted agota el combustible, el astrocóptero descenderá en picado y se estrellará en el interior del túnel. La reserva de combustible dura cuarenta segundos y disminuye a razón de un grado por segundo. Cada vez que usted dispara y acierta a un enemigo u obstáculo, la reserva de combustible aumenta en un grado.

Capullo de energía. Ciertas zonas del túnel contienen capullos de energía (vea la **figura 3**). Cuando el astrocóptero vuela a través de

1



A-Lives Remaining

B-Score

C-Fuel Gauge

A-Vies restantes

B-Score

C-Jauge de carburant

A-Verbleibende Leben

B-Punktezahl

C-Treibstoffanzeiger

A-Vite restanti

B-Punteggio

C-Contatore di carburante

A-Vidas restantes

B-Puntaje

C-Indicador de combustible

energy pods (see **figure 3**). When the spacecopter flies through the pods, it becomes indestructible for ten seconds. During this time, you cannot fire lasers, but can destroy attackers by colliding into them. Music plays while you're operating under pod energy, and the fuel gauge becomes your pod energy indicator, shrinking at a rate of four notches per second. A warning siren sounds just before the pod energy wears off.

Tunnel Map. Before you enter each tunnel zone in a one-player game, or before each turn in a two-player game, your tunnel map appears on the screen (**figure 2**). The map shows you whose turn it is, and where your spacecopter is in the tunnel.

TUNNEL ZONES

The tunnel leading to the City of Mystery contains seven zones. Until you start the game, the computer cycles the spacecopter through the tunnel in an "auto-play" mode, showing you all the zones and the different obstacles in each zone.

contiennent des poches d'énergie (voir **figure 3**) qui, une fois traversées, rendent l'hélicoptère spatial indestructible durant dix secondes. Pendant ce temps, vous ne pouvez pas tirer vos lasers, mais vous pouvez détruire l'ennemi en vous précipitant contre lui. Tant que vous opérez dans ce mode, un air de musique vous accompagne, et la jauge de carburant se transforme en un indicateur d'énergie, qui baisse au taux de quatre graduations par seconde. Une sirène d'alarme retentit au moment où cette énergie est sur le point de s'épuiser.

Carte du tunnel. Avant d'entrer dans un tunnel dans les jeux à un joueur, ou avant chaque tour dans les variantes à deux, la carte de votre tunnel apparaît sur l'écran (**figure 2**). Cette carte vous indique le joueur dont c'est le tour de joueur, et l'emplacement de votre hélicoptère spatial dans le tunnel.

ZONES DU TUNNEL

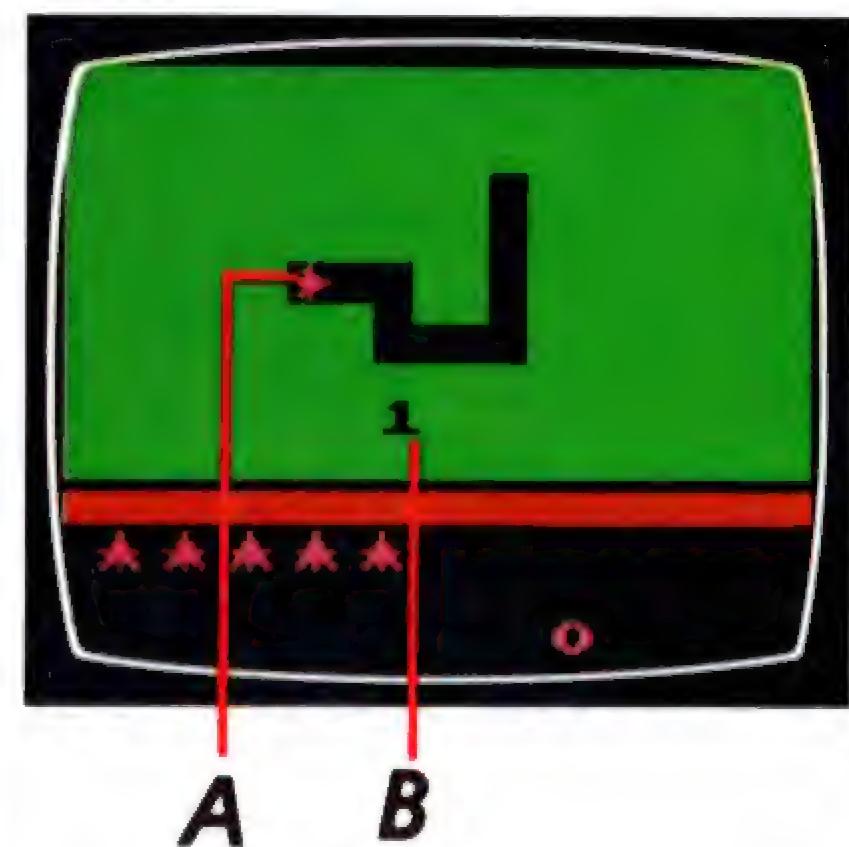
Le tunnel conduisant à la Cité des mystères contient sept zones. Avant de commencer la partie, l'ordinateur

er für zehn Sekunden unvernichtbar. Während dieser Zeit können keine Laser abgefeuert, jedoch Angreifer, mit denen ein Zusammenstoß stattfindet, vernichtet werden. Die Zeit, in welcher der Spacecopter unvernichtbar ist, wird mit Musik untermauert, und der Treibstoffanzeiger wird zum Hülsen-Anzeiger, d.h. der Vorrat verringert sich mit einer Geschwindigkeit von vier Strichen pro Sekunde. Ein Warnsignal ertönt kurz bevor die gesamte Energie aufgebraucht ist.

Tunnel-Karte. Bevor in einem Spiel für einen Spieler eine Tunnelzone angeflogen wird, oder vor jedem Zug in einem Spiel für zwei Spieler, erscheint eine Tunnel-Karte am Bildschirm (**Abb. 2**). Auf der Karte wird angezeigt, wer an der Reihe ist, und wo sich der Spacecopter befindet.

TUNNEL-ZONEN

Das Tunnel, das zur geheimnisvollen Stadt führt, enthält sieben Zonen. Bevor das Spiel begonnen wird, steuert der Computer den Spacecopter durch das Tunnel in der "automatischen Betriebsart," und weist auf alle Zonen und die



TUNNEL MAP

A-Spacecopter
B-Player Up

CARTE DU TUNNEL

A-L'hélicoptère spatial
B-Tour

TUNNEL-KARTE

A-Der Spacecopter
B-Spieler an der Reihe

MAPPA DEL TUNNEL

A-L'elicottero spaziale
B-Giocatore alzato

MAPA DEL TUNEL

A-El astrocóptero
B-Proximo jugador

a sbattere contro. Della musica suona mentre operi con l'energia delle bolle, e il contatore di carburante diventa un indicatore dell'energia della bolla, che diminuisce di quattro tacche al secondo. Una sirena d'allarme suona appena prima che l'energia della bolla sia terminata.

Mappa del tunnel.

Prima di entrare nella zone del tunnel, in un gioco a un solo giocatore, o prima di ogni turno, in un gioco a due, la mappa del tunnel appare sullo schermo (figura 2). La mappa indica a chi tocca giocare e dove si trova il tuo elicottero spaziale nel tunnel.

ZONE DEL TUNNEL

Il tunnel che conduce alla Città Misteriosa contiene sette zone. Prima che tu prenda in mano i comandi il computer fa passare l'elicottero spaziale attraverso il tunnel con il pilota automatico, mostrandoti tutte le zone ed i vari ostacoli presenti in ognuna.

Zona Montagnosa (figura 3). In questa zona il tuo elicottero viene attaccato da navi Bruma e razzi Harley. Le navi Bruma cercano di at-

dichos capullos, se convierte en una unidad indestructible durante 10 segundos. Durante este tiempo, usted no puede disparar los rayos laser, pero puede destruir a los atacantes chocando contra ellos. Suenan un tono musical mientras el astrocóptero está protegido por los capullos de energía, y el indicador de combustible se convierte en el indicador de la energía provista por los capullos. Dicha energía disminuye a razón de cuatro grados por segundo. Una sirena de alarma suena inmediatamente antes de agotarse la energía provista por los capullos.

Mapa del túnel. Antes de que usted entre en cada zona del túnel — en los juegos de un jugador — o antes del turno de cada jugador — en los juegos de dos jugadores — aparecerá en la pantalla el mapa del túnel (figura 2). El mapa indica cuál de los jugadores tiene el turno de jugar y en qué parte del túnel se halla el astrocóptero.

ZONAS DEL TUNEL

El túnel que conduce hacia la Ciudad de Misterio contiene siete zonas. Hasta el momento en que usted comienza

Mountain Zone (figure 3).

In this zone, Mist Ships and Harley Rockets attack your spacecopter. Mist Ships try to draw you into the perilous mountains, while Harley Rockets fire colored missiles. The Harleys do not appear until after you have cleared the screen of Mist Ships.



Rainbow Zone 1 (figure 4). From the Mountain Zone, you travel downwards through a Rainbow Zone, where lethal Helm Balloons float across your path. In all three Rainbow Zones, you must clear the screen of attackers in order to enter the next zone.

Stick Zone. The stalactites and stalagmites in the Stick Zone are beautiful but hazardous. They don't leave much room for maneuvering around the Harleys and Mists that return for another try at you. This time Mists also shoot missiles. Unfortunately, energy pods do not grow in this zone.

fait passer l'hélicoptère spatial par un cycle d'«auto-jeu» vous présentant ces zones ainsi que les divers obstacles rencontrés dans chacune d'entre elles.

Zone montagneuse (figure 3). Dans cette zone, votre hélicoptère spatial est attaqué par des vaisseaux de brume et des roquettes de Harley. Les vaisseaux de brume essaient de vous attirer dans les montagnes perfides, tandis que les roquettes de Harley lancent des missiles colorés. Les Harleys n'apparaissent que lorsque vous avez chassé tous les vaisseaux de brume de l'écran.

Zone de l'arc-en-ciel 1 (figure 4). De la zone montagneuse, vous descendez à la zone de l'arc-en-ciel où des ballons de nuages meurtriers flottent en travers de votre trajectoire. Dans les trois zones de l'arc-en-ciel, il vous faudra vider l'écran des vos assaillants avant de pouvoir pénétrer dans la zone suivante.

Zone griffue. Les stalactites et les stalagmites de la zone griffue sont aussi dangereux que magnifiques à voir. Ils ne vous laissent pas une grande zone de

verschiedenen Hindernisse hin.

Berg-Zone (Abb. 3).

In dieser Zone wird der Spacecopter von Nebenschiffen und Harley-Raketen angegriffen. Die Nebenschiffe versuchen, Sie in die gefährlichen Berge zu ziehen, und die Harley-Raketen feuern bunte Flugkörper ab. Die Harleys tauchen erst dann auf, wenn der Bildschirm frei von Nebenschiffen ist.

Regenbogen-Zone 1 (Abb. 4).

Von der Berg-Zone geht's abwärts in die Regenbogen-Zone, wo tödliche Kappen-Ballone schweben. In allen Regenbogen-Zonen muß der Bildschirm frei von Angreifern sein, um in die nächste Zone vorzudringen.

Spitzen-Zone. Die Stalagtiten und Stalagmiten in der Spitzen-Zone sind schön und gefährlich. Sie lassen wenig Platz um den Harleys und Nebenschiffen, die zum erneuten Angriff einsetzen, auszuweichen. Und diesesmal feuern auch die Nebenschiffe Raketen! Leider wachsen in dieser Zone keine Energie-Hülsen.

tirarti nelle montagne pericolose mentre i razzi Harley sparano missili colorati. Gli Harley appaiono soltanto quando hai sgombrato lo schermo di tutte le navi Bruma.

Prima Zona Arcobaleno (figura 4). Dopo la Zona Montagnosa viaggi verso il basso attraverso una Zona Arcobaleno, dove dei palloni Nuvola del tutto letali ti tagliano la strada fluttuando. In tutte e tre le Zone Arcobaleno devi sgombrare gli attaccanti dallo schermo prima di poter entrare nella zona seguente.

Zona Dentata. Le stalattiti e le stalagmiti della Zona Dentata sono belle ma piene di rischi. Non ti lasciano molto posto per manovrare ed evitare gli Harley ed i Bruma che ti piombano addosso un'altra volta. Questa volta i Bruma sparano anche missili. Disgraziatamente non ci sono bolle d'energia in questa zona.

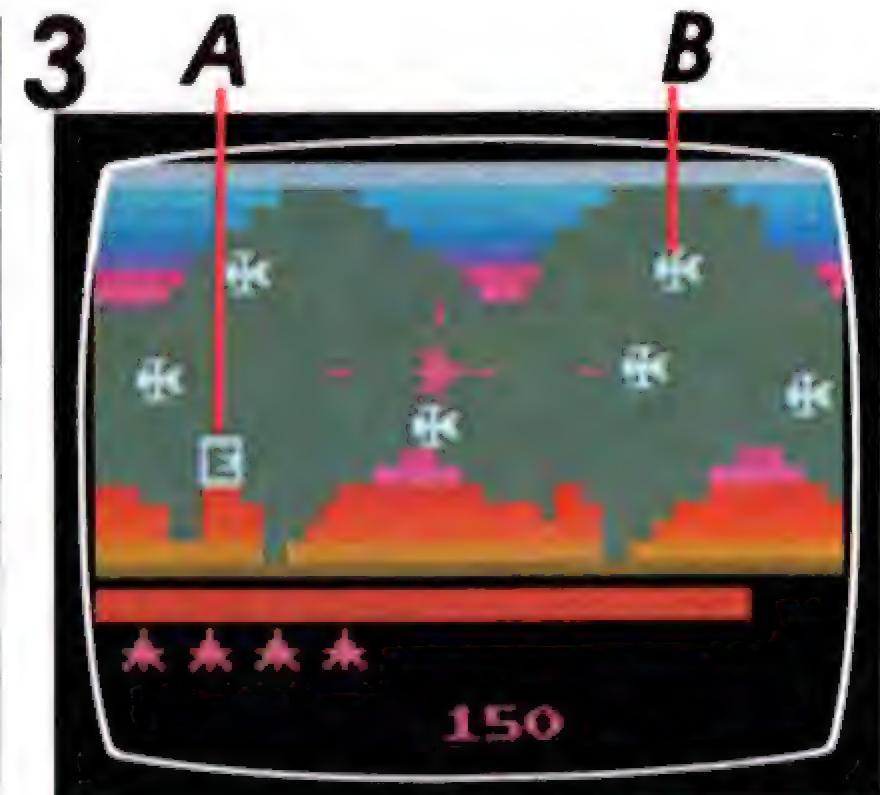
Seconda Zona Arcobaleno. Ora entri nell'altra Zona Arcobaleno, dove degli Ammo, simili ai Nuvola, cercano di distruggerti l'elicottero.

el juego, la computadora cicla el astrocóptero a través del túnel en un modo de "juego automático," mostrándole a usted todas las zonas y los diferentes obstáculos en cada zona.

Zona Montañosa (figura 3). En esta zona, el astrocóptero es atacado por astronaves Mist y cohetes Harley. Las astronaves Mist tratan de acercarle a usted a las peligrosas montañas y los cohetes Harley disparan misiles coloreados. Los cohetes Harley sólo aparecen después de que usted haya despejado la pantalla de astronaves Mist.

Zona del Arco Iris No. 1 (figura 4). Desde la Zona Montañosa, usted viaja hacia abajo a través de una Zona del Arco Iris, en donde flotan peligrosos globos Helm en la senda a seguir por usted. En las tres Zonas del Arco Iris, usted deberá despejar la pantalla de atacantes para poder entrar a la siguiente zona.

Zona Cavernosa. las stalactitas y stalagmitas en la Zona Cavernosa son hermosas pero peligrosas. No dejan mucho espacio para maniobrar alrededor de las astronaves



MOUNTAIN ZONE

A-Energy Pod
B-Mist Ship

ZONE MONTAGNEUSE

A-Poche d'énergie
B-Vaisseau de brume

BERG ZONE

A-Energie-Hülse
B-Nebelschiff

ZONA MONTAGNOSA

A-Bolla d'energia
B-Nave Bruma

ZONA MONTAÑOSA

A-Capullo de energía
B-Astronave Mist

4



RAINBOW ZONE 1

ZONE DE L'ARC-EN-CIEL 1

REGENBOGEN-ZONE 1

PRIMA ZONA ARCOBALENO

ZONA DEL ARCO IRIS NO. 1

Rainbow Zone 2. You enter another Rainbow Zone, where Ammos, similar to Helms, try to destroy the spacecopter.

Striped Zone (figure 5). It takes an experienced pilot to survive in this zone. You must maneuver your spacecopter to the right or left of dangerous ledges formed by long fingers of rock. On the left, Garimes reach out tentacles to grab you. On the right, enemy bases, barriers, force fields, and floating Paynes bar your way.

Shoot Garimes, bases, and barriers on approach. You can fire your lasers through crevices in the rocks. Force fields collapse when you destroy barriers. Unfortunately, floating Paynes cannot be destroyed; you have to edge past them.

One or two energy pods grow on the right side of the tunnel in this zone. With pod power, you can clear obstacles out of your way and rack up points quickly.

manœuvre autour des Harleys et des Brumes qui reviennent vous attaquer. Cette fois, les Brumes lancent également des missiles, et malheureusement, il ne pousse pas de poches d'énergie dans cette zone.

Zone de'arc-en-ciel 2. Vous entrez dans une autre zone de l'arc-en-ciel, où des Ammos semblables aux Coiffes essaient de détruire l'hélicoptère spatial.

Zone rayée (figure 5). Il faut être un pilote chevronné pour se tirer sain et sauf de cette zone et piloter l'hélicoptère spatial à droite ou à gauche des saillies dangereuses que font les longues griffes des rochers. Sur la gauche, des Garimes allongent leurs tentacules pour vous empoigner; sur la droite, des bases ennemis, des barrières, des champs de force et des Paynes flottants vous barrent le chemin.

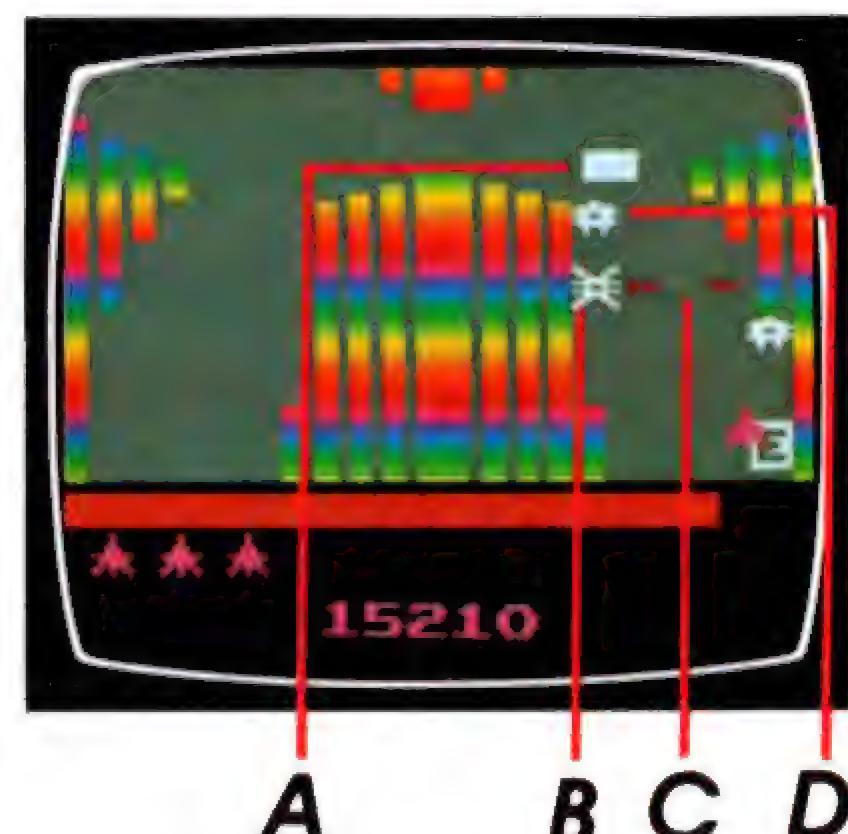
Tirez sur les Garimes, bases et barrières qui s'approchent. Lancez vos lasers à travers les crevasses des rochers. Les champs de force s'évanouissent lorsque vous détruissez les barrières, mais malheureusement, les Paynes flottants ne pou-

Regenbogen-Zone 2. In dieser zweiten Regenbogen-Zone versuchen Ammos, ähnlich den Kappen, den Spacecopter zu zerstören.

Streifen-Zone (Abb. 5). Nur ein sehr erfahrener Pilot kann diese Zone überleben! Der Spacecopter muß nach rechts und links manövriert werden, um den gefährlichen Felsenvorsprüngen auszuweichen. Auf der linken Seite strecken sich die Fangarme der Garimen aus, und rechts stellen sich feindliche Stützpunkte, Barrikaden, Kräftefelder, und schwebende Paynesen in den Weg.

Während des Vorstoßes Garimen, feindliche Stützpunkte, und Barrikaden abschießen. Die Laserkanonen können durch Felsspalten abgefeuert werden. Kräftefelder brechen zusammen, wenn eine Barrikade vernichtet wird. Leider können schwebende Paynesen nicht vernichtet werden; sie müssen umflogen werden.

In dieser Zone wachsen auf der rechten Tunnelseite ein oder zwei Energie-Hülsen. Mit ihnen können Hindernisse aus dem Weg geräumt, und die



Zona Strisce (figura 5). Ci vuole un pilota di grande esperienza per sopravvivere in questa zona. Devi manovrare a destra o a sinistra delle rocce che sporgono pericolosamente come grinfie. Dalla sinistra i Garimi cercano di agguantarti coi loro tentacoli. A destra basi nemiche, barriere, campi magnetici e Payne fluttuanti ti sbarrano il passaggio.

Spara sui Garimi, sulle basi e sulle barriere come ti avvicini. Puoi sparare i laser attraverso i crepacci della roccia. I campi magnetici crollano quando distruggi le barriere. Sfortunatamente i Payne fluttuanti non possono essere distrutti; devi aggirarli.

Un paio di bolle d'energia nascono sul lato destro del tunnel in questa zona. Coll'energia delle bolle puoi sgombrare gli ostacoli sul tuo cammino e raggranellare punti rapidamente.

Terza Zona Arcobaleno. I palloni Nuvola ricompaiono appena entri nella terza Zona Arcobaleno.

Mist y cohetes Harley que retornan para atacarle a usted nuevamente. Esta vez, las naves espaciales Mist también disparan misiles. Desafortunadamente, los capullos de energía no crecen en esta zona.

Zona del Arco Iris No. 2. Usted entra en otra Zona del Arco Iris, en donde los globos Ammo, similares a los Helm, tratan de destruir el astrocóptero.

Zona de Bandas (figura 5). Se necesita a un piloto experto para poder sobrevivir en esta zona. Usted deberá maniobrar hacia la derecha o izquierda de peligrosos rebordes formados por largas protuberancias rocosas. A la izquierda hay monstruos tentaculados Garimes que extienden sus tentáculos para atraparle. A la derecha hay bases enemigas, barreras, campos de fuerza magnética y Paynes volantes que obstaculizan su avance.

Dispare contra los Garimes, bases y barreras al aproximarse. Usted puede disparar sus lasers a través de grietas en las rocas. Los campos de fuerza magnética se desactivan cuando usted destruye las barreras. Desafortu-

STRIPED ZONE

- A**-Paynes
- B**-Barrier
- C**-Force Field
- D**-Base

ZONE RAYEE

- A**-Paynes
- B**-Barrière
- C**-Champ de force
- D**-Bases

STREIFEN-ZONE

- A**-Paynesen
- B**-Barrikade
- C**-Kräftefeld
- D**-Stützpunkte

ZONA STRISCE

- A**-Payne
- B**-Barriera
- C**-Campo magnético
- D**-Basi

ZONA DE BANDAS

- A**-Paynes
- B**-Barrera
- C**-Campo magnético
- D**-Bases

Rainbow Zone 3. Helms reappear as you enter the third Rainbow Zone.

Bleak Zone (figure 6). There's light at the end of the tunnel now but still plenty of danger. Kemlus snakes fly out of the rocks and attempt to crush your spacecopter. Normally you shoot Kemlus, but if you carefully maneuver your spacecopter into the center of a Kemlus, you can actually hitch a ride, and score bonus points. If you touch a Kemlus immediately after shooting it, you'll revive it, and still be able to hitch a ride. Riding a Kemlus will only work three times, though: after that, touching one is fatal.

Conquering the Kemlus brings on a rain of arrow-shaped Romedas rockets. Fire away at them, but watch out for the debris; it's deadly. If you survive the Romedas, you fly out of the tunnel into the bright lights of the City of Mystery.

vant être anéantis, il vous faudra les contourner avec précaution.

Dans cette zone, une ou deux poches d'énergie poussent sur le côté droit du tunnel et vous aideront à franchir les obstacles qui barrent votre chemin et à marquer rapidement des points.

Zone de l'arc-en-ciel 3. Les coiffes apparaissent au moment où vous entrez dans la troisième zone de l'arc-en-ciel.

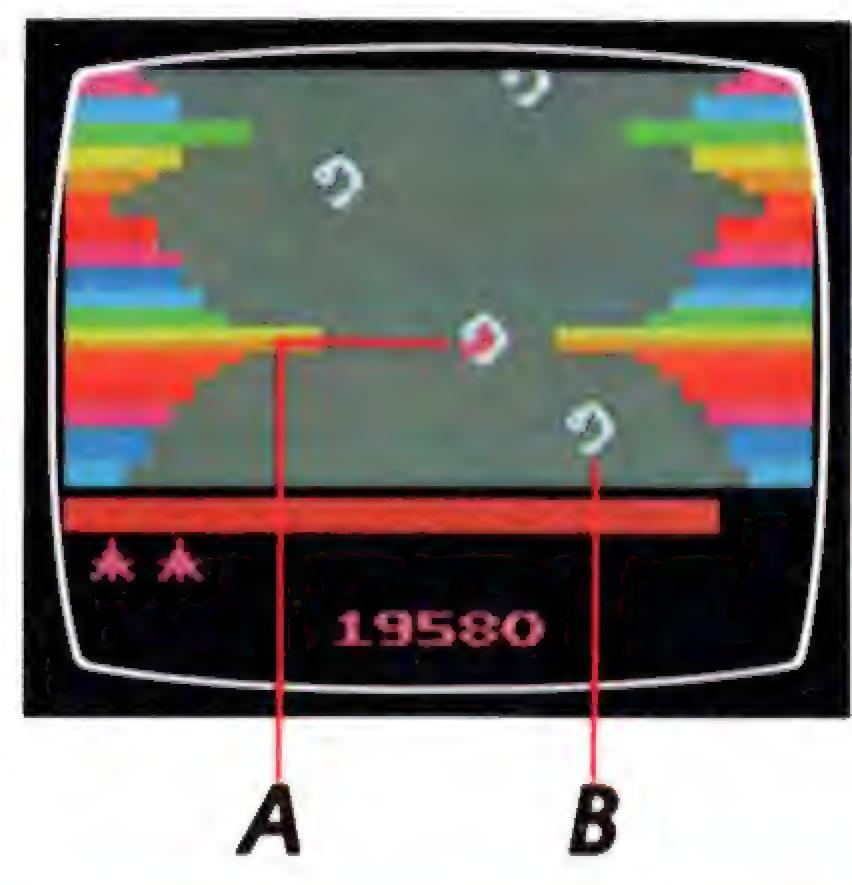
Zone maussade (figure 6). Vous pouvez à présent voir la sortie du tunnel, mais une foule de dangers vous attend encore. Des serpents Kemlus surgissent des rochers et tentent d'écraser votre hélicoptère spatial. Normalement, vous devriez tirer dessus, mais si, par des manœuvres adroites, vous parvenez à amener votre hélicoptère au centre d'un Kemlus, vous pourrez en fait vous faire conduire par lui et marquer de surcroît des points en prime. Si vous touchez un Kemlus immédiatement après avoir tiré dessus, vous le ferez revivre et vous pourrez toujours vous atteler à lui. Cette manœuvre toutefois ne réussit que trois fois, après quoi, le moindre contact avec

Punktezahl schnell erhöht werden.

Regenbogen-Zone 3. Kappen erscheinen in der dritten Regenbogen-Zone.

Öde Zone (Abb. 6). Das Ende des Tunnels ist in Sicht, aber noch immer herrscht Gefahr! Kemlus-Schlangen fliegen aus den Felsen, und versuchen, den Spacecopter zu zerquetschen. Im allgemeinen werden Kemlus-Schlangen abgeschossen; der Spacecopter kann jedoch auch in die Mitte einer Kemlus-Schlange hineinmanövriert, und auf diese Weise ein Stück mittransportiert werden – das gibt Bonus-Punkte. Wird eine Kemlus-Schlange gleich nachdem sie abgeschossen wurde, berührt, wird sie wieder lebendig, und kann nochmals als "Transportmittel" benutzt werden. Eine Kemlus-Schlange kann nur dreimal als Transportmittel benutzt werden. Wird sie nach dem dritten Mal berührt, ist die Berührung tödlich.

Werden die Kemlus besiegt, folgt ein Hagel pfeilförmiger Romeda-Raketen. Schießen Sie sie ab! Paßen Sie aber dabei auf den Schutt



Zona Orrenda (figura 6). Adesso c'è la luce in fondo al tunnel ma ancora molti pericoli. Le serpi Kemlus schizzano fuori dalle rocce e cercano di stritolare il tuo elicottero spaziale. In genere cerchi di sparare sulle Kemlus ma se manovri il tuo elicottero con accortezza fino al centro di una Kemlus, puoi farti dare un passaggio e guadagnare punteggio extra. Se tocchi una Kemlus immediatamente dopo avergli sparato, la fai risuscitare e puoi quindi prendere un passaggio. Attenzione però: il farsi portare da una Kemlus funziona solo tre volte; dopo di che il toccarne una è fatale.

La sconfitta della Kemlus provoca una pioggia di razzi Romeda a forma di freccia. Sparagli addosso, ma attento ai rottami: sono mortali. Se sopravvivi ai Romeda esci dal tunnel e voli nella chiara luce della Città Misteriosa.

nadamente, los Paynes flotantes no pueden ser destruidos; usted tendrá que maniobrar alrededor de ellos para esquivarlos.

Zona del Arco Iris No. 3. Los globos Helm reaparecen cuando usted entra en la tercera zona del Arco Iris.

Zona Desolada (figura 6). Ahora puede divisarse una luz al final del túnel, pero todavía hay muchos peligros que acechan. Hay serpientes Kemlus que salen volando de las rocas e intentan aplastar al astrocóptero. Generalmente, usted dispara contra las serpientes Kemlus, pero si usted maniobra cuidadosamente su astrocóptero hacia el centro de una serpiente Kemlus, usted podrá avanzar en el túnel juntamente con la serpiente siendo protegido por ella, y así ganar puntos extra. Si usted toca a una serpiente Kemlus inmediatamente después de haber disparado contra ella, la revivirá y todavía podrá viajar con ella. Usted sólo podrá conseguir tres viajes a borde de serpientes Kemlus: después el tocar a una de ellas resultará fatal.

BLEAK ZONE

A-Kemlus Snakes
B-Riding a Kemlus

ZONE MAUSSADE

A-Serpents Kemlus
B-Voyage en Kemlus

ÖDE ZONE

A-Kemlus-Schlangen
B-Mitfliegen auf der Kemlus

ZONA ORRENDA

A-Serpi Kemlus
B-Il passaggio sulla Kemlus

ZONA DESOLADA

A-Serpientes Kemlus
B-Viajando en una Kemlus

City of Mystery (figure 7). In the City of Mystery your spacecopter is trapped between two barriers. As the Gond's missiles shoot out at you from the right side of the screen, the bottom barrier rises and threatens to crush you against the top barrier. To escape, you must fire over the top barrier and destroy the Gond. When you hit him, the Gond shatters in a burst of white light and you win bonus points (see SCORING).

Destroying the Gond is not difficult if you fire instantly, before the Gond can launch a missile. However, the longer you wait to fire and the higher the bottom barrier rises, the more bonus points you score.

un Kemlus sera mortel.

Le conquête des Kemlus déclenche une avalanche de roquettes Romedas en forme de flèches. Tirez sur ces roquettes, mais attention aux débris: ils sont mortels. Si vous vous tirez indemne de l'attaque des Romedas, vous sortirez du tunnel pour vous retrouver dans la lumière intense de la Cité des mystères.

La Cité des mystères (figure 7). Dans la Cité des mystères, votre hélicoptère spatial est emprisonné entre deux barrières.

Quand les missiles du Gond sont lancés contre vous à partir de la droite de l'écran, la barrière inférieure se soulève et menace de vous écraser contre celle du haut. Pour vous échapper, vous devez tirer par dessus la barrière supérieure et détruire le Gond. Si vous l'atteignez, il éclate en une explosion de lumière blanche et vous gagnez des points en prime (voir SCORE).

Il n'est pas difficile de détruire le Gond si l'on tire instantanément, avant qu'il ait le temps de lancer un missile. Cependant, plus longtemps, vous attendrez, plus la barrière inférieure se soulèvera et

auf, er ist tödlich! Überstehen Sie die Romedas, fliegen Sie aus dem Tunnel hinaus ins helle Licht der geheimnisvollen Stadt.

Die geheimnisvolle Stadt (Abb. 7). In der geheimnisvollen Stadt ist der Spacecopter zwischen zwei Barrikaden eingeklemmt. Während Gonds Raketen von der rechten Bildschirmseite geflogen kommen, steigt die untere Barrikade und droht, Sie an der oberen Barrikade zu zermalmen. Um sich daraus zu befreien, müssen Sie über die obere Barrikade schießen, und Gond vernichten. Treffen Sie ihn, explodiert Gond in einer Salve weißen Lichts, und Sie erhalten Bonus-Punkte (siehe PUNKTESAMMELN).

Es ist nicht schwer, Gond zu vernichten, sofern Sie schießen, bevor Gond eine Rakete abfeuern kann. Je länger Sie jedoch warten, und je höher die untere Barrikade steigt, desto mehr Bonus-Punkte erhalten Sie.

La Città Misteriosa (figura 7). Nella Città Misteriosa il tuo elicottero spaziale si trova intrappolato da due barriere. Mentre i missili del Gond ti piombano addosso dal lato destro dello schermo, la barriera di sotto sale e minaccia di stritolarti contro la barriera di sopra. Per sfuggire devi sparare al di là della barriera superiore e distruggere il Gond. Quando lo colpisci, il Gond va in frantumi con lampi di luce bianca e tu guadagni punti extra (vedi PUNTEGGIO).

Distruggere il Gond non è difficile se spari immediatamente, prima che il Gond possa lanciare un missile. D'altro canto, quanto più a lungo aspetti e quanto più in alto sale la barriera inferiore, tanti più punti puoi segnare.

La conquista de las serpientes Kemlus atraerá una lluvia de cohetes Romeda con cabeza de flecha. Dispare contra estos cohetes, pero tenga cuidado con los desechos resultantes de la explosión, pues son mortales. Si sobrevive el ataque de los cohetes Romeda, usted logrará salir del túnel hacia las brillantes luces de la Ciudad de Misterio.

Cuidad de Misterio (figura 7). En la Ciudad de Misterio, el astrocóptero es atrapado entre dos barreras. Mientras los misiles disparados por el Gond se aproximan a usted desde el lado derecho de la pantalla, la barrera inferior asciende para aplastarle contra la barrera superior. Para escapar, usted deberá disparar por encima de la barrera superior y destruir al Gond. Una vez usted lo haya acertado, el Gond se desintegrará en una explosión de luz blanca, y usted obtendrá puntos extra (vea PUNTUACION).

La aniquilación del Gond no resulta difícil si usted dispara instantáneamente, antes de que el Gond pueda lanzar un misil. Sin embargo, cuanto más tiempo espere usted en disparar y cuanto más

7



CITY OF MYSTERY

- A-Bottom Barrier
- B-Gond
- C-Top Barrier
- D-Missile

CITE DES MYSTERES

- A-Barrière inférieure
- B-Gond
- C-Barrière supérieure
- D-Missile

GEHEIMNISVOLLE STADT

- A-Untere Barrikade
- B-Gond
- C-Oberer Barrikade
- D-Rakete

CITTA MISTERIOSA

- A-Barriera inferiore
- B-Gond
- C-Barriera superiore
- D-Missile

CIUDAD DE MISTERIO

- A-Barrera inferior
- B-Gond
- C-Barrera superior
- D-Misil

TUNNEL 2 AND BEYOND

If you have a life remaining when you leave the City of Mystery, you will be transported into Tunnel 2. The zones here are the same as in Tunnel 1, but they are not in the same order and you fly through them faster. Obstacles are the same except that in the Bleak Zone, Romedas shoot missiles.

Tunnel 2 leads to another City of Mystery, which leads to another tunnel like Tunnel 1. You alternate between Tunnels 1 and 2 until you lose your last life and the game ends.

CONTINUOUS PLAY

If you lose your last life in Tunnel 1 during a one-player game, you have the option of forfeiting all your points and continuing through the tunnel with a new five lives, or starting the game over.



plus vous gagnerez de points en prime.

TUNNEL 2 ET AU-DELA

Si vous disposez encore d'une vie au moment où vous quitterez la Cité des mystères, vous serez transporté dans le tunnel 2. Bien que les zones soient ici les mêmes que dans le tunnel 1, elles ne se présentent pas dans le même ordre, et vous les traversez plus vite. Les obstacles sont également les mêmes, sauf que dans la zone maussade, les Romedas aussi tirent des missiles.

Le tunnel 2 mène à une seconde Cité des mystères, qui conduit à un autre tunnel semblable au premier. Vous passez tour à tour d'un tunnel à l'autre jusqu'à ce que vous perdiez votre dernière vie, ce qui met fin à la partie.

JEU CONTINU

Si, dans un jeu à un joueur, vous perdez votre dernière vie dans le tunnel 1, vous avez le choix entre deux solutions: soit renoncer à tous vos points et continuer à travers le tunnel avec de nouveau cinq vies, soit recommencer depuis le début.

TUNNEL 2 UND WEITER

Haben Sie, wenn Sie die geheimnisvolle Stadt verlassen, noch ein Leben zur Verfügung, gelangen Sie in das Tunnel 2. Die Zonen dort entsprechen den Zonen in Tunnel 1, sind jedoch nicht in der gleichen Reihenfolge angeordnet, und werden schneller durchflogen. Die Hindernisse sind die gleichen, jedoch schießen die Romedas in der Öden Zone Raketen.

Tunnel 2 führt zu einer anderen geheimnisvollen Stadt, die zu einem anderen Tunnel, entsprechend Tunnel 1 führt. Zwischen Tunnel 1 und Tunnel 2 wird so lange abgewechselt, bis Ihr letztes Leben verloren, und das Spiel zu Ende ist.



ENDLOS-SPIEL

Verlieren Sie bei einem Spiel für einen Spieler im Tunnel 1 Ihr letztes Leben, können Sie entweder Ihre gesamte Punktzahl aufgeben, und mit fünf neuen Leben durch das Tunnel weitergehen, oder das Spiel von neuem beginnen.

SECONDO TUNNEL ED OLTRE

Se ti rimane una vita quando lasci la Città Misteriosa, verrai trasportato nel secondo tunnel. Qui le zone sono le stesse del primo tunnel, ma non si alternano nello stesso ordine e tu le attraversi a maggiore velocità. Gli ostacoli sono gli stessi salvo che nella Zona Orrenda i Romeda sparano missili.

Il secondo tunnel conduce ad un'altra Città Misteriosa, che a sua volta conduce ad un tunnel come il primo. Continui a passare dal primo al secondo tunnel finché non perdi la tua ultima vita ed il gioco finisce.



GIOCO CONTINUO

Se perdi la tua ultima vita nel primo tunnel durante una partita a un solo giocatore, puoi scegliere di rinunciare a tutti i tuoi punti e continuare attraverso il tunnel con cinque nuove vite, oppure puoi ricominciare da capo.

ascienda la barrera inferior, tantos más puntos extra obtendra.

TUNEL NO. 2 Y ADELANTE

Si todavía le queda una vida al abandonar la Ciudad de Misterio, usted será transportado hacia el Túnel No. 2. Las zonas aquí son las mismas que en el Túnel No. 1, pero no se hallan en el mismo orden y usted viaja a través de las mismas con mayor velocidad. Los obstáculos son los mismos, excepto que en la Zona Desolada, los cohetes Romeda disparan misiles.

El Túnel No. 2 conduce a otra Ciudad de Misterio, la cual conduce a otro túnel parecido al Túnel No. 1. Usted va alternando entre los túneles 1 y 2 hasta que pierde su última vida, terminándose el juego.

JUEGO CONTINUO

Si usted pierde su última vida en el Túnel No. 1 durante un juego para un jugador, usted puede escoger entre perder todos los puntos y continuar a través del túnel con cinco nuevas vidas o comenzar el juego de nuevo.

At the end of your last life, **CONTINUE?** appears at the bottom of the screen and the computer pauses 10 seconds for a reply. The 10-second counter, a white line in place of the fuel gauge, ticks off the seconds. If you want to continue, press your controller button. If you do not press the red button within 10 seconds, the computer resets to the auto-play mode. Begin a new game by pressing the controller button or the **GAME RESET** switch.

The Continuous Play option is not offered in the City of Mystery, Tunnel 2, or two-player games.

USING THE CONTROLLERS

Use your Joystick Controllers with this ATARI Game Program™ cartridge. Be sure the cables are firmly plugged into the jacks at the back of your console. For one-player games, plug your controller into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen. See your owner's manual for further details.

A la fin de votre dernière vie, la question **CONTINUE?** apparaît au bas de l'écran et l'ordinateur s'arrête pendant 10 secondes pour attendre la réponse. La minuterie de 10 secondes, une ligne blanche qui se substitue à la jauge de carburant, compte les secondes. Si vous désirez continuer, appuyez sur le bouton de commande rouge. Si vous ne le faites pas pendant le délai de 10 secondes qui vous est offert, l'ordinateur se remet en mode auto-jeu. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le bouton de commande ou sur la commande **GAME RESET**.

L'option de jeu continu n'est pas disponible dans la Cité des mystères, tunnel 2, ou dans les jeux à deux joueurs.

EMPLOI DES COMMANDES

Employez les commandes à levier avec cette cassette de jeu ATARI. Assurez-vous que les câbles sont bien branchés dans les prises situées à l'arrière de votre console. Pour

Am Ende Ihres letzten Lebens erscheint am unteren Bildschirmrand **CONTINUE?** (Weitermachen?), und der Computer stoppt 10 Sekunden um ein neues Spiel einzuleiten. Ein ZehnSekunden-Zähler — eine weiße Linie anstelle des Treibstoffanzeigers — zählt die Sekunden. Wünschen Sie fortzufahren, drücken Sie den Steuerknopf. Wird der rote Knopf innerhalb zehn Sekunden nicht gedrückt, setzt der Computer zur "automatischen Betriebsart" zurück. Ein neues Spiel wird begonnen, indem der Steuerknopf oder der **GAME RESET**-Schalter gedrückt wird.

Das zur Wahl stehende Endlos-Spiel steht weder für Tunnel 2, für Spiele für zwei Spieler, noch in der geheimnisvollen Stadt zur Verfügung.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Mit dieser ATARI ProgrammCassette benutzen Sie die Steuerknüppel. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in den Buchsen an der Rückwand Ihres Grundgerätes steckt. Für Spiele mit einem Spieler

Alla fine della tua ultima vita, la scritta **CONTINUE?** appare in basso allo schermo ed il computer aspetta dieci secondi per una risposta. Il contatore dei dieci secondi – una linea bianca al posto del contatore di carburante – scandisce i secondi. Se vuoi continuare, spingi il bottone di controllo. Se non spingi il bottone rosso entro dieci secondi, il computer rimette il pilota automatico. Ricomincia a giocatore spingendo il bottone di controllo o il commutatore **GAME RESET**.

La scelta di gioco continuo non viene offerta nella Città Misteriosa, nel secondo tunnel o nelle partite a due giocatori.

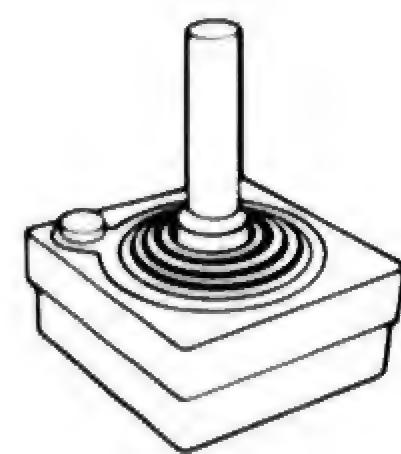
USO DEI COMANDI

Con questa cartuccia di gioco ATARI si usano i comandi a cloche. Assicurati che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack sul retro della consolle. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo

Al final de la última vida, aparecerá la palabra **CONTINUE?** (¿Desea continuar?) en la parte inferior de la pantalla y la computadora esperará 10 segundos para que usted responda. El contador de 10 segundos, una linea blanca que aparece en vez del indicador de combustible, marca los segundos. Si usted desea continuar, oprima su botón de control. Si usted no oprime el botón rojo dentro de 10 segundos, la computadora reiniciará el juego en modo de juego automático. Comience un nuevo juego oprimiendo el botón del control o el conmutador **GAME RESET**. La opción de juego continuo no se ofrece en la Ciudad de Misterio, Túnel No. 2 o en los juegos para dos jugadores.

USO DE LOS CONTROLES

Use los controles de palanca con este cartucho de juego ATARI. Asegúrese de conectar los cables firmemente en los enchufes en la parte posterior de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe **LEFT**



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA

Use your Joystick to steer your spacecopter through the tunnels. To fire lasers, push the Joystick in the direction you want to fire, and press the controller button. Note that the spacecopter moves faster when you are using the Joystick to steer and not to aim.

CONSOLE CONTROLS

Use the **GAME SELECT** switch to choose a one or a two-player game. The number of players appears above the score counter at the bottom of the screen. Press **GAME RESET** or your controller button to start the game. Pressing **GAME RESET** will also restart a game at any time. The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.



jouer seul, branchez la commande dans la prise **LEFT CONTROLLER**. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision. Pour plus de détails, référez-vous à votre notice d'emploi.

Pour piloter votre hélicoptère à travers les tunnels, servez-vous de votre commande à levier. Pour tirer les lasers, orientez le levier selon l'angle de tir désiré, et appuyez ensuite sur le bouton de commande. Vous remarquerez que l'hélicoptère spatial se déplace plus rapidement quand vous utilisez le levier pour piloter plutôt que pour viser.

COMMANDES DE LA CONSOLE

Utilisez le sélecteur **GAME SELECT** pour choisir une variante à un ou deux joueurs. Le nombre de joueurs apparaît au-dessus du compteur de score au bas de l'écran. Appuyez sur **GAME RESET** ou sur votre bouton de commande pour commencer le jeu. **GAME RESET** sert également à recommencer une par-

wird die **LEFT CONTROLLER**-Buchse benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist. Weitere Hinweise finden Sie in der Bedienungs-Anleitung.

Mit dem Steuerknüppel wird der Spacecopter durch die Tunnels gesteuert. Um Laserkanonen in eine gewünschte Richtung abzufeuern, den Steuerknüppel in dieselbe Richtung bewegen, und den Steuerknopf drücken. Der Spacecopter bewegt sich schneller, wenn der Steuerknüppel zum Steuern und nicht zum Zielen benutzt wird.

KONSOLEN-STEUERUNGEN

Mit dem **GAME SELECT**-Schalter wird ein Spiel für einen oder für zwei Spieler benutzt. Die Anzahl der Spieler erscheint über der Spielstandanzeige am unteren Bildschirmrand. Um das Spiel zu beginnen, den **GAME RESET**-Schalter oder den Steuerknopf drücken. Mit dem **GAME RESET**-Schalter kann ferner ein Spiel jederzeit neu

del televisore. Per maggiori particolari, vedi il manuale di istruzioni.

Serviti del comando a cloche per pilotare il tuo elicottero spaziale nei tunnel. Per sparare i laser, sposta il comando a cloche nella direzione in cui vuoi sparare e spingi il bottone di controllo. Nota che l'elicottero si muove più rapidamente quando usi il comando a cloche per pilotare e non per sparare.

COMANDI DELLA CONSOLE

Serviti del commutatore **GAME SELECT** per scegliere una partita da solo o in due. Il numero di giocatori appare sopra al contatore del punteggio in basso allo schermo. Spingi **GAME RESET** o il bottone di controllo per cominciare a giocare. Spingendo **GAME RESET** puoi anche ricominciare da capo in qualsiasi momento. I commutatori **DIFFICULTY** non vengono usati in questo gioco.

CONTROLLER. Mantenga el mando con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor. Vea el manual de instrucciones para más detalles.

Use su control de palanca para dirigir el astrocóptero a través de los túneles. Para disparar los cañones laséricos, empuje el control de palanca en el sentido en que desea disparar y oprima el botón del control. Observe que el astrocóptero se mueve más rápidamente cuando usted usa el control de palanca para dirigirlo y no para apuntar.

CONTROLES DE LA CONSOLA

Use el commutador **GAME SELECT** para seleccionar un juego para un jugador o para dos jugadores. El número de jugadores aparece encima del marcador de puntos en la parte inferior de la pantalla. Oprima el commutador **GAME RESET** o el botón del control para comenzar.

HELPFUL HINTS

■ **Firing slows you down.** Your spacecopter moves twice as fast when you aren't firing. Holding your fire will help you reach energy pods and get you past rocks and barriers in the Bleak Zone.

■ **Mists and Harleys.** Keep the spacecopter moving up and down to avoid missiles and lay down a barrage of lasers vertically, against the enemy's line of flight. A Mist can only fire once, so you can dodge its missile and then go for it.

■ **Helm and Ammo Balloons.** Try to hit them with your starboard and port lasers before they cross your path. Avoid getting caught between two balloons, since you will not be able to fire without moving into one of them.

■ **Kemlus and Romedas.** Fire horizontally across their line of flight.

tie à n'importe quel moment du jeu. Les sélecteurs DIFFICULTY ne sont pas employés dans ce jeu.

CONSEILS UTILES

■ **Le tir vous ralentit.** Votre hélicoptère spatial se déplace deux fois plus vite lorsque vous n'êtes pas en train de tirer. Si vous attendez le plus longtemps possible avant de tirer, cela vous aidera à atteindre les poches d'énergie et à vous frayer une voie à travers les rochers et les barrières de la zone maussade.

■ **Brumes et Harleys** Faites monter et descendre l'hélicoptère spatial afin d'éviter les missiles, et lancez verticalement un barrage de lasers contre la ligne de vol de l'ennemi. Un vaisseau de brume ne peut tirer qu'une seule fois, tâchez donc d'esquiver son missile, et attaquez-le ensuite.

■ **Ballons à Coiffes et à Ammos.** Tâchez de les atteindre avec vos lasers de bâbord et de tribord avant qu'ils ne traversent votre trajec-

begonnen werden. Die DIFFICULTY-Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.

NÜTZLICHE TIPS

■ **Abfeuern verringert die Geschwindigkeit.** Der Spacecopter bewegt sich doppelt so schnell, wenn nicht gefeuert wird. Wird das Feuer zurückgehalten, können Energie-Hülsen erreicht, und das Vorbeisteuern an Felsen und Barrikaden in die Öde Zone erleichtert werden.

■ **Nebel und Harleys.** Bewegen Sie den Spacecopter aufwärts und abwärts, und kreieren Sie ein vertikales Laserkanonen-Sperrfeuer gegen die feindliche Flugschußrichtung. Ein Nebelschiff kann nur einmal abfeuern; Sie können somit den Raketen ausweichen, und das Schiff daraufhin angreifen.

■ **Kappen- und Ammo-Ballone.** Versuchen Sie, Kappen- und Ammo-Ballone mit Ihren Backbord- und Steuerbord-Lasern zu treffen, bevor sie Ihren Weg kreuzen.

UTILI SUGGERIMENTI

■ **Se Spari rallenti.** Il tuo elicottero spaziale si muove al doppio della velocità quando non stai sparando. Se eviti di sparare puoi raggiungere le bolle di energia ed oltrepassare le rocce e le barriere della Zona Orrenda più in fretta.

■ **Bruma e Harley.** Muovi l'elicottero su e giù per evitare i missili e mantieni uno sbarcamento di laser verticalmente, contro la linea di volo del nemico. Un Bruma può solo sparare una volta, quindi puoi scansarne il missile e poi dargli addosso.

■ **Palloni Nuvola e Ammo.** Cerca di colpirli coi tuoi laser di babordo e tribordo prima che ti taglino la strada. Non lasciarti prendere fra due palloni, perché non riuscirai più a sparare senza andare a sbattere contro uno dei due.

■ **Kemlus e Romeda.** Spara orizzontalmente contro la loro linea di volo.

■ **Zona Strisce.** Sta attento al pilotaggio e non sparare a tutto quello che incontri. Pensa soprattutto a sopravvivere. Puoi sparare

el juego. Si desea reiniciar el juego en cualquier momento, oprima el conmutador **GAME RESET**. Los conmutadores **DIFFICULTY** no se usan en este juego.

CONSEJOS UTILES

■ **Los disparos reducen la velocidad del astrocóptero.** El astrocóptero se desplaza al doble de velocidad cuando usted no está disparando. Si usted no dispara, podrá llegar antes a los capullos de energía y atravesar más rápidamente las áreas de rocas y barreras en la Zona Desolada.

■ **Mists y Harleys.** Continúe moviendo el astrocóptero hacia arriba y abajo para esquivar los misiles y lanzar verticalmente hacia abajo una barrera de rayos laser contra la línea de vuelo del enemigo. Un

■ **Striped Zone.** Watch your flying and don't try to shoot everything you pass. Think mainly of surviving. You can fire at barriers and Garimes through crevices in the rocks, but take care not to crash into the rocks.

■ **City of Mystery.** The longer you wait to fire at the Gond, the more points you score, but the more risk you run of getting hit by a missile. The missiles follow you around, so keep one jump ahead of them.

toire. Evitez d'être pris entre deux ballons, car vous ne pourrez alors tirer sans vous diriger droit dans l'autre.

■ **Kemlus et Romedas.** Tirez horizontalement à travers leur ligne de vol.

■ **Zone rayée.** Surveillez votre vol et n'essayez pas de tirer sur tout ce qui se présente. Concentrez-vous surtout sur les moyens de survivre. Vous pouvez tirer sur les barrières et les Garimes à travers les crevasses des rochers, mais veillez à ne pas vous écraser contre ces derniers.

■ **Cité des mystères.** Vous obtiendrez un score d'autant plus élevé que vous attendrez plus longtemps pour tirer sur le Gond, mais vous augmenterez ainsi les risques d'être touché par un missile. Les missiles vous suivent, tâchez donc de rester toujours en avance d'une longueur.

Vermeiden Sie, zwischen zwei Ballone zu kommen, da Sie nicht schießen können, ohne in einen davon hineinzugelangen.

■ **Kemlus und Romedas.** Schießen Sie horizontal in ihre Flugrichtung.

■ **Streifen-Zonen.** Konzentrieren Sie sich auf's Fliegen, und schießen Sie nicht auf alles, was vorbeifliegt. Denken Sie nur ans Überleben. Sie können auf Barrikaden und Garimen durch Felsspalten schießen, passen Sie jedoch auf, daß Sie nicht auf einen Felsen aufprallen.

■ **Die geheimnisvolle Stadt.** Je länger Sie mit dem Abfeuern auf den Gond warten, desto mehr Punkte erzielen Sie, doch desto höher ist auch Ihr Risiko, von einer Rakete getroffen zu werden. Die Raketen fliegen Ihnen nach – Sie sollten Ihnen also immer einen Schritt voraus sein!

alle barriere ed ai Garimi attraverso i crepacci delle rocce, ma fa attenzione a non sfracellarti sulle rocce.

Città Misteriosa. Quanto più aspetti prima di sparare al Gond, tanti più punti segni, ma anche tanto più rischi di essere colpito da un missile. I missili ti inseguono, quindi cerca di non farti raggiungere.

Mist sólo puede disparar una vez, por lo que usted podrá esquivar el disparo y luego atacarlo.

Globos Helm y Ammo. Trate de acer- tarlos con sus rayos laser de estribor y babor antes de que crucen su senda. Evite quedar atrapado entre dos globos, puesto que no podrá disparar sin que se mueva hacia uno de ellos.

Kemlus y Romedas. Dispare horizon- talmente contra su línea de vuelo.

Zona de Bandas. Ponga atención a su vuelo, y no trate de disparar contra todas las amenazas en su alrededor. Piense que lo más importante es sobrevivir. Puede dis- parar contra las barre- ras y Garimes a través de grietas en las rocas, pero tenga cuidado de no chocar contra las rocas.

Ciudad de Misterio. Cuanto más tiempo espere en disparar contra el Gond, tantos más puntos ganará, pero tanto mayor será el riesgo de ser acer- tado por un misil. Los misiles le siguen por todas partes, de modo que sea astuto y trate de que no le alcancen.

SCORING

	Mist	70 Points		Barrier	800 Points
	Harley	50 Points		Base	100-400 Points
	Helm	80 Points		Floating Payne	indestructible
	Ammo	80 Points		Kemlus	100-400 Points
	Garime	100-400 Points		Romedra	100 Points

BONUS POINTS

Riding a Kemlus	1090 Points
Destroying the Gond	1000-8000 Points
Bonus Life	At 10,000 and 50,000 points

SCORE

	Brume	70 points		Barrière	800 points
	Harley	50 points		Base	100-400 points
	Coiffe	80 points		Payne flottant	indestructible
	Ammo	80 points		Kemlus	100-400 points
	Garime	100-400 points		Romedra	100 points

POINTS EN PRIME

Voyage en Kemlus	1090 points
Destruction du Gond	1000-8000 points
Vie en prime	A 10.000 et 50.000 points

PUNKTEZÄHLUNG

	Nebel	70 Punkte		Barrikade	800 Punkte
	Harley	50 Punkte		Stützpunkt	100-400 Punkte
	Kappe	80 Punkte		Schwebendes Payne	unvernichtbar
	Ammo	80 Punkte		Kemlus	100-400 Punkte
	Garime	100-400 Punkte		Romedra	100 Punkte

BONUS-PUNKTE

Mitfahren auf einer Kemlus	1090 Punkte
Gond vernichten	1000-8000 Punkte
Bonus-Leben	bei 10.000 und 50.000 Punkten

PUNTEGGIO

	Bruma	70 punti		Barriera	800 punti
	Harley	50 punti		Base	100-400 punti
	Nuvola	80 punti		Payne fluttuante	indistruttibile
	Ammo	80 punti		Kemlus	100-400 punti
	Garime	100-400 punti		Romeda	100 punti

PUNTEGGIO EXTRA

Passaggio sulla Kemlus	1090 punti
Distruzione del Gond	1000-8000 punti
Vita extra	ai 10.000 ed ai 50.000 punti

PUNTUACION

	Mist	70 puntos		Barrera	800 puntos
	Harley	50 puntos		Base	100-400 puntos
	Helm	80 puntos		Payne flotante	indestructible
	Ammo	90 puntos		Kemlus	100-400 puntos
	Garime	100-400 puntos		Romeda	100 puntos

PUNTOS EXTRA

Viajando a bordo de una serpiente Kemlus	1090 puntos
Aniquilación del Gond	1000-8000 puntos
Una vida extra	A los 10.000 y 50.000 puntos

ATARITM
PROOF OF PURCHASE
OCTOBER 1982
VANGUARD*

ATARI, INC. International Division
P.O. Box 427
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 

C019787-69 REV. 1

©1982 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED
ATARI and design Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.

Printed in U.S.A.